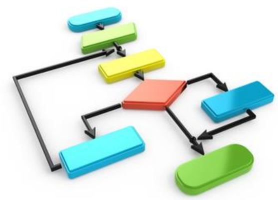
وحدة التقييم – دائرة التربية و التعليم

unrwa
الاونروا



مادة إثرائية استعداداً لاختبارات نهاية العام

في مادة الحاسوب للصف السابع

إعداد

هلا عدلي الحايك

إشـراف ومتابعـة وحـدة التقييـم

العـام الدراسـي

2017-2016

ملخص لما ورد في منهاج الصف السابع الفصل الثاني

البرنامج : مجموعة من الأوامر والتعليمات والبيانات تقوم بأداء مهمة معينة لتعطينا المعلومات.

لغات البرمجة: لغة التخاطب والتفاهم بين لغة الحاسوب ولغة الإنسان.

المبرمج: الشخص المختص بكتابة البرامج في الحاسوب باستخدام إحدى لغات البرمجة.

الخوارزمية: خطوات تنفيذ البرنامج وتسلسلها.

مخطط سير العمليات: رسم توضيحي يحتوي على عدة أشكال تكتب بداخلها خطوات الخوارزمية

لغة الآلة: هي لغة الحاسوب والمكونة من النظام الثنائي (0،1)

المترجم (Compiler): برنامج يقوم بترجمة لغات البرمجة العادية وتحويلها إلى لغة الآلة التي يفهمها الحاسوب.

البرنامج المصدري: برنامج مكتوب بإحدى لغات البرمجة التي سيتم تحويلها إلى لغة الآلة

البرمجة: استخدام لغة خاصة لكتابة مجموعة من التعليمات والأوامر من خلال البرنامج لتنفيذ سلسلة من المهام للحصول على تطبيق حاسوبي.

برنامج السكراتش: برنامج يسهل بناء القصص التفاعلية والألعاب والرسوم المتحركة.

الكائن: هو كل عنصر داخل المشروع قابل للبرمجة والتحريك

منطقة المنصة: المكان الذي يتم فيه عرض نتيجة العمل

العلم الأخضر: يستخدم لتشغيل المقاطع البرمجية **الخلفية:** صورة تغطي المنصة خلف الكائنات

محرر الرسم: يستخدم لإنشاء وتعديل المظاهر والخلفيات

المقطع البرمجي: مجموعة من اللبنات المتصلة ببعضها تجعل الكائن يقوم بعمل معين

مظهر الكائن: الإيحاء بأن حركة الكائن طبيعية كما الأفلام الالكترونية.

مظهر المنصة: الإيحاء بالانتقال من مكان لآخر يتم فيها تغيير خلفية المنصة.

إطار الصوت: عرض وتعديل الأصوات الخاصة بالكائن المحدد.

لبنات الحركة: مجموعة من الأوامر تضيف حركات مختلفة للكائن

لبنات التحريك: تحرك الكائن إلى الأمام أو الخلف.

لبنات الاتجاه: تغير اتجاه الكائن بزاوية معينة.



زيادة اتجاه الكائن بزاوية معينة في اتجاه عقارب الساعة



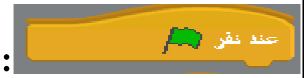
زيادة اتجاه الكائن بزاوية معينة عكس عقارب الساعة

لبنات الموضع: تغيير مكان الكائن اعتماداً على حسب إحداثيات معينة.

لبنات التحكم بالصوت: تساعد على تشغيل أو إيقاف ملفات الصوت.

لبنات الإيقاع: تشغل احد الإيقاعات المتوفرة داخل برنامج السكراتش.

لبنات العزف: تحدد من خلالها آلة موسيقية ثم تعزف نوتة موسيقية.



: تشغيل المقطع البرمجي المرتبط بهذه اللبنة عند النقر على العلم.



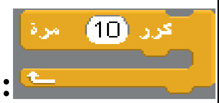
: تشغيل المقطع البرمجي المرتبط بهذه اللبنة.



: الانتظار لعدد الثواني المحدد قبل متابعة تنفيذ اللبنة التالية.



: تكرار تنفيذ اللبنات الموجودة داخل هذه اللبنة.



: تكرار تنفيذ اللبنات الموجودة داخل هذه اللبنة لعدد محدد من المرات

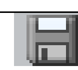
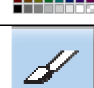
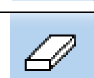
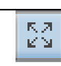
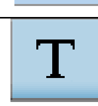


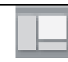
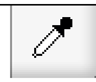
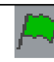
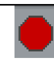
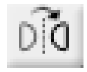
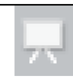
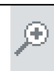
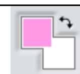
: إرسال رسالة إلى جميع الكائنات لأمرها بتنفيذ فعل محدد ومن ثم تنفيذ اللبنة التالية.



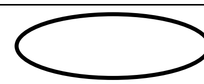
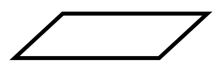
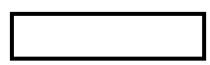
: تشغيل المقطع البرمجي المرتبط بهذه اللبنة عند استقبال الرسالة المحددة.

البث: إرسال رسالة مخفية من كائن إلى باقي الكائنات في المشروع. **استقبال البث**: استجابة أحد الكائنات للبث

الأيقونة	الدلالة	الأيقونة	الدلالة
	برنامج السكراتش		منطقة الألوان
	حفظ		فرشاة الرسم
	أداة الختم (مضاعفة)		ممحاة
	تكبير		أداة تعبئة اللون
	تصغير		أداة النص
الأيقونة	**الدلالة**	**الأيقونة**	**الدلالة**
	منصة صغيرة		أداة التحديد

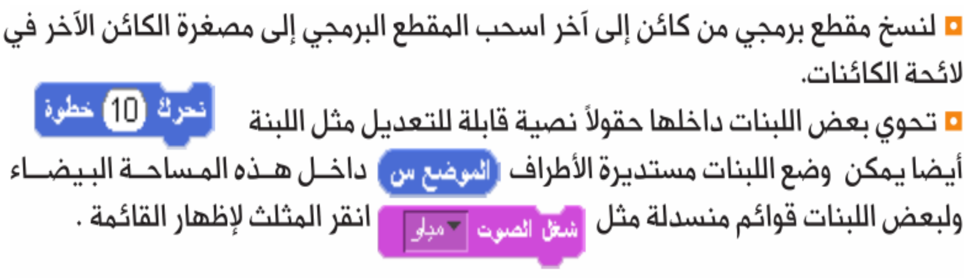
	منصة كاملة		أداة قطارة اللون
	تشغيل المقطع البرمجي		تدوير لليسار
	إيقاف المقطع البرمجي		تدوير لليمين
	رمز المنصة		انعكاس أفقي
	نمط العرض		انعكاس عمودي
	رسم كائن جديد		تكبير
	اختيار كائن جديد		تصغير
	كائن عشوائي		تبديل اللون

- المبرمج يقوم بكتابة البرامج باستخدام لغة البرمجة.
- تكتب البرامج بلغات البرمجة المختلفة.
- تتكون البرامج من بيانات وتعليمات ومعلومات.
- المترجم(Compiler) وسيط بين لغة الآلة ولغة البرمجة.
- التطبيقات المختلفة في الحاسوب تكتب بلغات برمجة مختلفة

الشكل	**الدلالة**
	بداية ونهاية البرنامج
	المدخلات والمخرجات
	العمليات

- الضغط على مفتاح Enter له نفس الأثر عند النقر على العلم الأخضر
- بمجرد استعراض مشروع على موقع سكراتش فإن العلم الأخضر يعمل تلقائياً
- عند النقر على رمز المنصة يتغير إطار المظاهر إلى إطار الخلفيات في منطقة التحكم
- الكائن التلقائي الذي يظهر عند فتح السكراتش هو الهرة
- اللبنة التي تفتح تلقائياً عند تشغيل السكراتش هي لبنة الحركة
- تبلغ المنصة 480 بوصة وحدة عرض و 360 وحدة طول

- لا يمكن حذف الخلفية البيضاء إلا بعد إضافة خلفية أخرى
- بمجرد استعراض مشروع على موقع سكراتش فإن العلم الأخضر يعمل تلقائياً
- عند النقر على رمز المنصة يتغير إطار المظاهر إلى إطار الخلفيات في منطقة التحكم
- لا يمكن حذف الخلفية البيضاء إلا بعد إضافة خلفية أخرى
- يتم التعامل مع كل كائن على حدة
- النقر على أي مكان في المقطع البرمجي يشغله كاملاً من أعلاه إلى أسفله
- تحتوي بعض اللبنات على حقول قابلة للتعديل


لنسخ مقطع برمجي من كائن إلى آخر اسحب المقطع البرمجي إلى مصغرة الكائن الآخر في لائحة الكائنات.

تحوي بعض اللبنات داخلها حقولاً نصية قابلة للتعديل مثل اللبنة نحرك 10 خطوة
أيضا يمكن وضع اللبنات مستديرة الأطراف الموضع س داخل هذه المساحة البيضاء
ولبعض اللبنات قوائم منسدلة مثل شغل الصوت مواء انقر المثلث لإظهار القائمة .

- لكل مظهر من المظاهر رقم محدد يظهر بجانبه
- يمكن إضافة أكثر من ملف صوتي لكائن واحد
- يجب تحديد الكائن المراد إضافة لبنات التعليمات البرمجية له قبل عملية الإضافة
- يمكن إضافة تعليمات برمجية لمنطقة المنصة
- الأصوات تضيف على القصص والألعاب والمشاريع جمالاً
- يمكن بث أكثر من رسالة في المشروع الواحد وباقي الكائنات تستجيب للرسالة.

الحاسوب يترجم أفكارنا

أكمل ما يأتي:

1. تتنوع الحواسيب من حيث ....الحجم...... و...........الشكل........ و.......المواصفات.........
2. يجب تزويد الحاسوب بـ ....البيانات............ التي يتم معالجتها وإخراجها على شكل ....معلومات.......
3. تنقسم البرامج في الحاسوب إلى ....الحجم........ و......................
4. لغة البرمجة هي لغة التخاطب بين ....الحاسوب........ و.......الإنسان.........
5. من خطوات كتابة البرنامج(حل المسألة) ....الحجم........ثم ....ثم ....

ثم...................... ثم......................

6. في تحليل المسألة يتم تحديد......المدخلات........و.......العمليات........و.......المخرجات........
7. يتم كتابة خطوات الخوارزمية داخل الأشكال الهندسية في مرحلة ....
8. بدأت كتابة البرامج في المرحلة الأولى بلغة ....الآلة........ وهي ..1..، ..0..
9. من لغات البرمجة الحديثة ....و.....................و.....................
10. يقوم المترجم بتحويل البرنامج ....المصدري....... إلى ....الآلة........
11. من فوائد لغات البرمجة ....و..

اكتب المصطلح الدال على الجمل الدال على الجمل التالية:

1. (البرنامج) مجموعة من الأوامر والتعليمات والبيانات تقوم بأداء مهمة معينة لتعطينا المعلومات.
2. (لغات البرمجة) لغة التخاطب والتفاهم بين لغة الحاسوب ولغة الإنسان.
3. (المبرمج) الشخص المختص بكتابة البرامج في الحاسوب باستخدام إحدى لغات البرمجة.
4. (الخوارزمية) خطوات تنفيذ البرنامج وتسلسلها.
5. (مخطط سير العمليات) رسم توضيحي يحتوي على عدة أشكال تكتب بداخلها خطوات الخوارزمية
6. (لغة الآلة) هي لغة الحاسوب والمكونة من النظام الثنائي (0،1)
7. (المترجم) برنامج يقوم بترجمة لغات البرمجة العادية وتحويلها إلى لغة الآلة التي يفهمها الحاسوب.

8. (البرنامج المصدري) برنامج مكتوب بإحدى لغات البرمجة التي سيتم تحويلها إلى لغة الآلة

9. (البرمجة) استخدام لغة خاصة لكتابة مجموعة من التعليمات والأوامر من خلال البرنامج لتنفيذ سلسلة من المهام للحصول على تطبيق حاسوبي.

ضع علامة √ أو X :

1. (√) تتكون البرامج من مجموعة من البيانات والأوامر والتعليمات لتعطينا معلومات.
2. (X) الحاسوب يتخاطب مع الإنسان بلغة الإنسان.
3. (√) المترجم(Compiler) وسيط بين لغة الآلة ولغة البرمجة.
4. (X) التطبيقات المختلفة في الحاسوب تكتب بلغة برمجة واحدة.
5. (X) في المخطط الانسيابي نكتب بداية ونهاية البرنامج داخل متوازي أضلاع.
6. (X) نستخدم الشكل الدائري في مخطط سير العمليات لكتابة المدخلات والمخرجات.
7. (√) تكتب العمليات الحسابية داخل مستطيل في المخطط الانسيابي.

صل لغة البرمجة من العمود (أ) والبرنامج التطبيقي المكتوب بها من العمود (ب):

(أ)	(ب)
1. HTML, PHP	(2) تصميم الألعاب.
2. فيجوال بيسك	(4) تصميم تطبيقات الهاتف المحمول.
3. السكراتش	(2) تصميم قواعد البيانات.
4. الجافا	(1) تصميم صفحات الويب.

أجب عن الأسئلة التالية:

أ. اكتب الخطوات لكتابة برنامج يحسب محيط المربع حيث أن محيط المربع = 4 x ل؟

تحليل المسألة:

مدخلات: .... ل ....

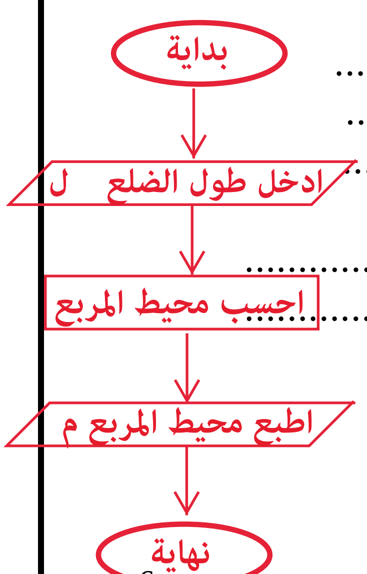
عمليات: ... محيط المربع=ل x4 ...

مخرجات: .... محيط المربع ....

ثانياً:كتابة الخوارزمية:

1. .... بداية ....
2. .... ادخل طول الضلع ل ....
3. .... احسب محيط المربع ....
4. .... اطبع محيط المربع م ....
5. .... نهاية ....

ثالثاً: رسم مخطط سير العمليات (المخطط الانسيابي):



ب. اكتب خطوات تحليل المسألة لكتابة برنامج إشارة مرور وسيارة تقطع الإشارة عند اللون الأخضر؟

تحليل المسألة:

مدخلات: .... صور شارع , رسم إشارة مرور , سيارة ....

عمليات: .... تغيير لون اشارة المرور من الاصفر الى الاخضر ....

مخرجات: .... حركة السيارة عند تغير اللون ....

ج. اكتب خطوات برنامج لإدخال علاماتك في الرياضيات والعربي والعلوم ثم احسب المعدل؟

حيث أن المعدل = مجموع العلامات/عددها

أولا: تحليل المسألة:

مدخلات: .... علامات المواد الثلاثة ر, ع ,ل ....

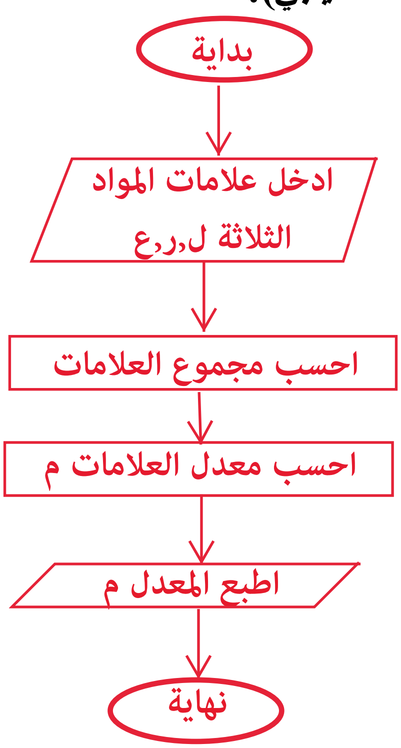
عمليات: .... حساب المجموع ج ثم حساب المعدل م ....

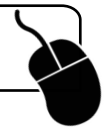
مخرجات: .... المعدل م ....

ثانياً:كتابة الخوارزمية:

1. .... بداية ....
2. .... ادخال علامات المواد الثلاثة ر, ع ,ل ....
3. .... حساب المجموع ج ....
4. .... حساب المعدل م ....
5. .... اطبع المعدل م ....
6. .... نهاية ....
7. ....

ثالثاً: رسم مخطط سير العمليات (المخطط الانسيابي):





برنامج السكراتش/مقدمة عن برنامج السكراتش

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

1. يستخدم برنامج سكراتش لـ:

أ. تصميم صفحات الانترنت　ب. تصميم القصص والألعاب　ج. تصميم قواعد البيانات　د. ليس مما سبق

2. تستخدم الأيقونة  **لـ:**

أ. الحذف　ب. المضاعفة　ج. تكبير حجم الكائن　د. عرض منصة كبيرة

3. لحفظ وفتح الملف ننقر قائمة:

أ. تحرير　ب. ملف　ج. مشاركة　د. المساعدة

4. تنقسم واجهة السكراتش إلى............ أساسية:

أ. 3 مناطق　ب. 4 مناطق　ج. 5 مناطق　د. 6 مناطق

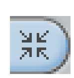
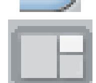
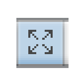
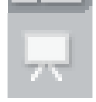
5. يمكن إعطاء الكائن أمر:

أ. الحركة　ب. الصوت　ج. الاستجابة للكائنات　د. جميع ما سبق

اكتب اسم المنطقة الدال عليها الجمل التالية:

1. (منطقة المنصة) منطقة يتم فيها عرض نتيجة العمل.
2. (منطقة الكائنات) منطقة يظهر فيها كائنات المشروع الحالي بالإضافة للمنصة.
3. (منطقة التحكم) تحتوي على المقاطع البرمجية والأصوات والمظاهر.
4. (منطقة الواح اللبنات) تحتوي على مجموعة من الأزرار مثل الحركة،التحكم ،الصوت،المظاهر،الصوت و....

اذكر وظيفة الأيقونات التالية:

الأيقونة	الوظيفة	الأيقونة	الوظيفة
	تصميم القصص و الالعاب		تصغير حجم الكائن
	حفظ		منصة صغيرة
	مضاعفة الكائن		منصة كبيرة
	تكبير حجم الكائن		عرض تقديمي

اذكر ثلاث مزايا لبرنامج السكراتش؟

1. تنمي قدراتك على التفكير المنطقي
2. لا تتطلب كتابة عبارات برمجية
3. لغة بسيطة

ضع علامة √ أو X:

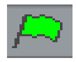
1. (√) يساعد برنامج السكراتش على بناء القصص والألعاب.
2. (X) لا يدعم برنامج السكراتش اللغة العربية.
3. (X) يمكن الخروج من برنامج السكراتش من خلال النقر على قائمة تحرير ثم الأمر الخروج.
4. (√) لفتح وحفظ ملف وإنشاء ملف جديد ننقر قائمة ملف.
5. (√) امتداد ملف السكراتش sb.

اكتب اسم المنطقة داخل المربع الموجود على الرسم:



برنامج السكراتش/منطقة المنصة

أكمل ما يأتي:

1. المنصة هي المنطقة التي يتم فيها عرض ......نتيجة العمل......
2. عند النقر على رمز المنصة يتحول تبويب المظاهر إلى تبويب......الخلفيات......
3. ننقر زر  لـ.......إيقاف....... المقاطع البرمجية بينما  لـ.......تشغيل....... المقاطع البرمجية.
4. يستخدم زر نسخ الخلفية لـ......للمضاعفة...... بينما زر تحرير لـ......للتعديل...... وزر  لـ ......للحذف......

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

1. .... هي صورة تغطي المنصة خلف الكائنات:

أ. الخلفية (مُحاطة بدائرة)   ب. الكائن   ج. اللبنة   د. ليس مما سبق

2. من التبويبات التي تحتويها منطقة المنصة:

أ. الأصوات   ب. الخلفيات   ج. المقاطع البرمجية   د. جميع ما سبق (مُحاطة بدائرة)

3. **لإضافة خلفية جديدة من أقراص التخزين ننقر زر:**

أ. رسم   ب. استيراد (مُحاطة بدائرة)   ج. آلة التصوير   د. الأصوات

ضع علامة √ أو X:

1. (√) لا يمكن حذف الخلفية البيضاء إلا بعد إضافة خلفية أخرى.
2. (X) يمكن إضافة خلفية جديدة من خلال زر استيراد فقط.
3. (√) يمكن إدراج صوت لخلفية المنصة.
4. (√) يمكن إضافة التعديلات على الخلفيات الجاهزة في المنصة.

برنامج السكراتش/منطقة الكائنات

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

2. تستخدم الأيقونة  **لـ:**

أ. اختيار كائن من ملف   ب. رسم كائن   ج. كائن عشوائي   د. ليس مما سبق

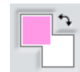
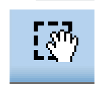
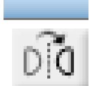
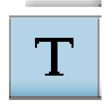
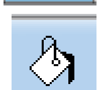
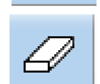
2. لإدراج كائن من خلال محرر الرسم ننقر الأيقونة:

أ.    ب.    ج.    د. 

3. **لإضافة كائن عشوائي ننقر الأيقونة:**

أ.    ب.    ج.    د. 

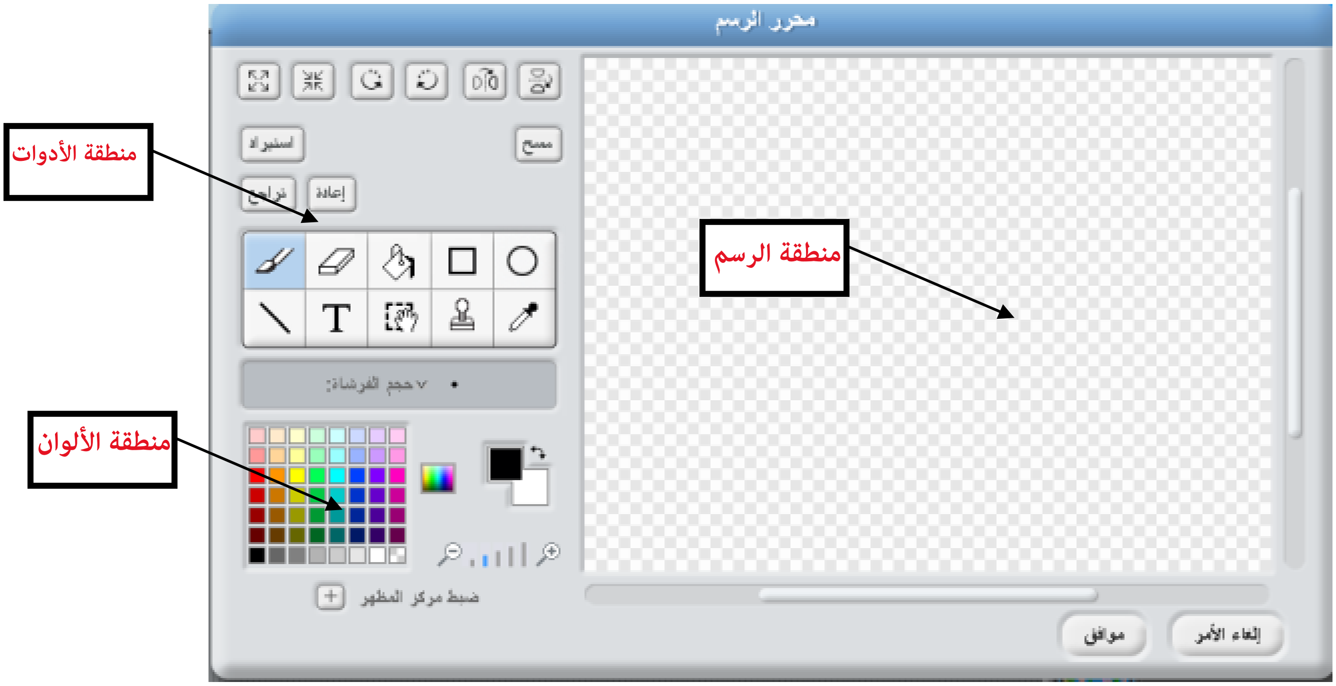
صل الأيقونة من العمود (أ) ووظيفتها من العمود(ب):

(أ)	(ب)
1. 	(2) التبديل بين الألوان
2. 	(6) كتابة النص
3. 	(9) تكبير
4. 	(3) تصغير
5. 	(7) تعبئة اللون
6. 	(8) أداة الممحاة
7. 	(5) انعكاس أفقي
8. 	(1) الختم لنسخ الرسم
9. 	(4) تحديد الرسم لتحريكه

اكتب المصطلح الدال على الجمل التالية:

1. (محرر الرسم) يمكنك من تعديل الرسم والخلفيات من خلال الرسم عليه.
2. (الكائن) هو كل عنصر داخل المشروع يتم إضافة عليه الحركة والصوت والمظهر.
3. (منطقة الكائنات) المنطقة الخاصة التي يظهر فيها الكائنات

اكتب اسم المنطقة داخل المربع الموجود على الرسم لنبين أجزاء محرر الرسم:



برنامج السكراتش/منطقة التحكم

أكمل ما يأتي:

1. تحتوي منطقة التحكم على إطارات ....التحكم........ في الكائن من حيث ....المقاطع البرمجية........ أو........المظاهر........أو........الأصوات........ المرتبطة به وتحتوي على بيانات ....الكائن........ الحالي.

2. من بيانات الكائن الإحداث ....السيني........ والإحداث ....الصادي........ و........اتجاه........ الكائن.

3. يمكن تشغيل المقطع البرمجي من خلال ....النقر........ في أي مكان داخل المقطع.

4. يمكن نقل اللبنة للمقطع البرمجي عن طريق ....السحب والإفلات........ للفأرة.

5. عند وضع اللبنة في مقطع يظهر خط لونه ....ابيض........ يشير إلى إمكانية الإفلات في المكان الصحيح.

6. لنسخ المقطع البرمجي لكائن آخر نقوم بـ ....سحب........ المقطع إلى مصغرة الكائن الآخر في لائحة ....الكائنات........

7. تحتوي بعض اللبنات في المقطع البرمجي على حقول قابلة ....للتعديل........

8. من أنواع المظاهر مظهر لـ........الكائن........ ومظهر لـ........المنصة........

9. لكل مظهر من المظاهر ....رقم........ يظهر على يساره ويمكن إعادة ....ترتيب........ المظاهر بالسحب والإفلات.

10. من طرق إضافة الصوت للكائن أو المنصة ....استيراد من ملف........ أو ....تسجيل........

11. يجب ....اختيار........ الكائن أو المنصة قبل إضافة الصوت أو المظهر له.

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

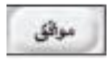
1. يحتوي إطار التحكم على:

أ. الأصوات　　ب. المظاهر　　ج. المقاطع البرمجية　　(د.) جميع ما سبق

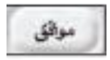
2. من أشكال اللبنات:

أ. حقول نصية قابلة للتعديل　　ب لبنات مستديرة الأطراف　　ج. لبنات قوائم　　(د.) جميع ما سبق

3. لبدء التسجيل من خلال مسجل الصوت ننقر زر التسجيل:

أ.  ب.  ج.  د. 

4. لإيقاف التسجيل من خلال مسجل الصوت ننقر:

أ.  ب.  ج.  د. 

5. صورة أو رسمة أخرى لنفس الكائن في وضع مختلف :

أ. المنصة ب. الكائن ج. المظهر د. الخلفية

ضع علامة √ أو X:

1. (√) لتكرار المقطع البرمجي نضغط عليه بالزر الأيمن ونختار مضاعفة
2. (√) يدعم السكراتش الملفات الصوتية مثل mp3, wav
3. (√) يمكن استخدام الأصوات المسجلة لأي كائن داخل المشروع الواحد.
4. (√) انقر في أي مكان في المقطع البرمجي لتشغيله كاملاً من أعلاه إلى أسفله
5. (X) لا يمكن تعديل الحقول النصية في اللبنة.

اكتب المصطلح الدال على الجمل التالية:

1. (**المقاطع البرمجية**) مجموعة من اللبنات متصلة مع بعضها البعض تجعل الكائن يقوم بعمل معين.
2. (**مظهر الكائن**) هو الإيحاء بأن حركة الكائن طبيعية كما الأفلام الكرتونية.
3. (**مظهر المنصة**) الإيحاء بالانتقال من مكان لآخر.
4. (**الأصوات**) إطار لإضافة الصوت الخاص بالكائن المحدد وتعديله.

ألواح اللبنات

أولاً: (لبنة الحركة)

أكمل ما يأتي:

1. من أسماء أزرار تبديل اللبنات ......التحكم......و.........القلم.........و......................المظاهر......و...........الحركة...........
2. عند فتح مشروع جديد في برنامج السكراتش فإنه يظهر تلقائياً لبنة ....الحركة..............
3. كل زر من أزرار تبديل اللبنات يكون له ....لون.......... محدد
4. يجب ....اختيار......... الكائن المراد إضافة التعليمات البرمجية له.
5. يمكن إضافة لبنات المقاطع البرمجية لـ ....الكائنات.........و.........الخلفيات.........
6. القيمة الموجبة في الحقل المتغير تحرك الكائن إلى .....الأمام..... بينما القيمة السالبة تحرك الكائن لـ ....الخلف.......

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

1. لتحريك الكائن إلى الأمام حسب الاتجاه الحالي بمقدار معين من الخطوات نختار لبنة:

أ. الاتجاه　　ب. التحريك (مُحاطة بدائرة)　　ج. الموضع　　د. التحكم

2. لتغيير اتجاه الكائن ننقر لبنة:

أ. الموضع　　ب. التحريك　　ج. الاتجاه (مُحاطة بدائرة)　　د. ليس مما سبق

3. تقوم بتغيير مكان الكائن بناء على احداثياته:

أ. لبنات الاتجاه　　ب. لبنات الموضع (مُحاطة بدائرة)　　ج. لبنات التحريك　　د. ليس مما سبق

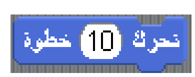
4. عند اختيار اللبنة 

فإن الكائن:

أ. يتجه بمقدار 15 درجة مع عقارب الساعة　　ب. يتجه بمقدار 15 درجة عكس عقارب الساعة (مُحاطة بدائرة)

ج. يغير اتجاه الكائن عمودي للأعلى　　د. يغير اتجاه الكائن عمودي للأعلى

5. لبنة الحركة التي تستخدم لإرجاع الكائن إلى الجهة المعاكسة عند ملامسته لحافة المنصة هي:

أ. 

ب. 

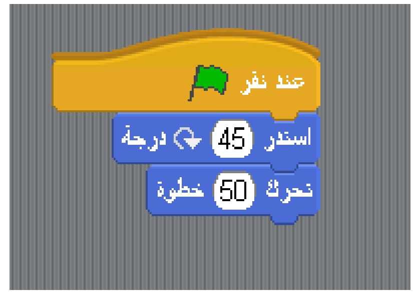
ج. (مُحاطة بدائرة) 

د. ليس مما سبق

علل/ أهمية لبنات الحركة

السبب:.........إضافة الحياة لمشاريع لغة سكراتش.........................

اكتب تأثير المقطع البرمجي التالي على الكائن:



عند النقر على العلم الاخضر يستدير الكائن بزاوية 45 بإتجاه عقارب الساعة ثم يتحرك 50 خطوة الى الامام



عند النقر على العلم الاخضر يتحرك الكائن 500 خطوة الى الامام ثم يرتد عند ملامسة الحافة بالاتجاة المعاكس

ثانياً:(لبنة الصوت)

ضع دائرة حول الإجابة الصحيحة:

1. من أهم أقسام لبنات الصوت:

أ. التحكم بالصوت ب. الإيقاع ج. العزف (د.) جميع ما سبق

2. من اللبنات الخاصة بالتحكم بالصوت:

أ. 

ب. 

ج. 

(د.) (أ +ج)

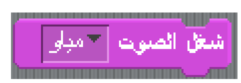
3. لبنات صوت تساعد على تشغيل أحد الإيقاعات المتوفرة في البرنامج:

أ. لبنة العزف (ب.) لبنة الإيقاع ج. لبنة التحكم بالصوت د. ليس مما سبق

4. لبنات صوت تساعدك في تحديد آلة موسيقية للعزف عليها :

(أ.) لبنة العزف ب. لبنة الإيقاع لبنة التحكم بالصوت د. (أ+ب)

5. لإضافة صوت قطة جاهز نسحب لبنة:

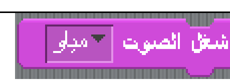
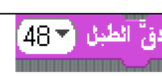
(أ.) 

ب. 

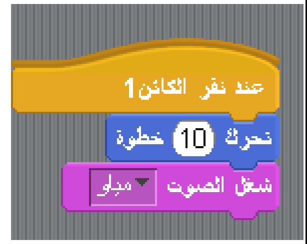
ج. 

د. 

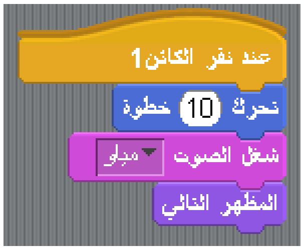
صل من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب):

(أ)	(ب)
.1 	(3) لبنة توقف جميع الأصوات.
.2 	(2) لبنة تحدد آلة موسيقية للعزف عليها.
.3 	(1) تشغل الصوت الخاص بالكائن الحالي.
.4 	(2) لبنة تساعد على تشغيل إيقاع معين.

اكتب تأثير المقطع البرمجي التالي على الكائن:



عند النقر على الكائن 1 يتحرك الكائن 10 خطوات .... الى الامام ثم يشغل صوت مياو



عند النقر على الكائن 1 يتحرك الكائن 10 خطوات .... الى الامام ثم يشغل صوت مياو ثم ينتقل الى المظهر التالي للكائن

ثالثاً:(لبنة التحكم)

ضع علامة √ أو X:

1. (√) يرسل البث في لبنة التحكم رسالة مرئية لجميع كائنات المشروع.
2. (X) يستقبل البث كائن واحد فقط من بين كائنات المشروع.
3. (X) لا يمكن بث أكثر من رسالة واحدة داخل المشروع.
4. (√) لإضافة بث جديد ننقر على لبنة البث بالزر الأيسر أو الأيمن للفأرة ونختار جديد.
5. (X) ليس من الضروري وضع لبنة  (عندما أستقبل) لاستجابة الكائن للبث الحالي.

اكتب المصطلح الدال على الجمل التالية:

1. (ارسال البث) إرسال رسالة مخفية من كائن إلى باقي كائنات المشروع.
2. (استقبال البث) هو استقبال أحد الكائنات للرسالة المخفية والقيام بعمل ما.

رتب خطوات ما يلي:1. إنشاء البث للكائن:

(2) تضغط على السهم الموجود في اللبنة

(1) تسحب لبنة البث إلى المقطع البرمجي

(4) تكتب نص الرسالة

(3) تختار جديد

2. استقبال بث من أحد الكائنات:

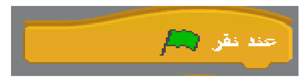
(3) نضغط ما نريد من لبنات تعليمات برمجية ليقوم الكائن بعمل ما

(2) تضغط على السهم الموجود في اللبنة

(1) تسحب لبنة عندما أستقبل

(4) نختار الرسالة المطلوبة

أذكر وظيفة لبنات التحكم التالية:

1. 

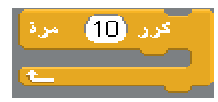
: تشغيل المقطع البرمجي عند النقر على العلم الاخضر

2. 

: تشغيل المقطع البرمجي عند النقر على الاكائن 1

3. 

: كرر اللبنات الموجودة داخل هذه اللبنة باستمرار

4. 

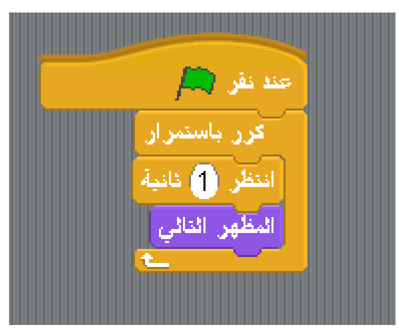
: كرر اللبنات الموجودة داخل هذه اللبنة 10 مرات

5. 

: انتظر تنفيذ اللبنات الموجودة اسفل هذه اللبنة ثانية واحدة

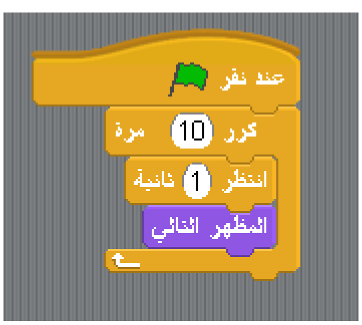
ما الفرق بين تأثير المقطع البرمجي الأول والمقطع البرمجي الثاني عند تنفيذه على الكائن:

المقطع البرمجي (1)



سيكرر تنفيذ اللبنات الموجودة بداخله باستمرار

المقطع البرمجي (2)



سيكرر تنفيذ اللبنات الموجودة بداخله 10 مرات